

**UPAYA PENINGKATAN
HASIL BELAJAR MEMUKUL BOLA
MENGUNAKAN MODIFIKASI ALAT PEMUKUL
DALAM PERMAINAN BOLA BAKAR PADA SISWA
KELAS VI A SD NEGERI MOJOSONGO III**



JURNAL

Oleh:

IBNU DWI NURHADI

X4610067

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
November 2012**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Ibnu Dwi Nurhadi
NIM : X4610067
Jurusan/Program Studi : JPOK/Penjaskesrek KG

Menyatakan bahwa skripsi saya berjudul **“UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR MEMUKUL BOLA MENGGUNAKAN MODIFIKASI ALAT PEMUKUL DALAM PERMAINAN BOLA BAKAR PADA SISWA KELAS VI A SD NEGERI MOJOSONGO III TAHUN PELAJARAN 2012/2013”** ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang dikutip dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka. Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Surakarta, 22 November 2012

Yang membuat pernyataan

Ibnu Dwi Nurhadi
NIM. X4610067

ABSTRACT

Ibn Dwi Nurhadi. "LEARNING IMPROVEMENT EFFORTS HIT THE BALL USING THE MODIFIED bat BALL GAME FUEL STUDENT IN A CLASS VI Mojosongo III SD STATE SCHOOL YEAR 2012/2013"

Thesis, Faculty of Teacher Training and Education University Eleven March Surakarta. October 2012.

The purpose of this research is to improve learning outcomes using a modification of the ball hitting the bat in a game of fuel in class VI A Mojosongo III Elementary School Surakarta academic year 2012/2013.

This research is a classroom action research (CAR). The experiment was conducted in two cycles, with each cycle consisting of planning, action, observation and reflection. Subjects were students of class VI A Mojosongo III Elementary School Surakarta academic year 2012/2013 amounted to 40 students consisting of 21 male students and 19 female students. Data sources are from teachers and students, learning outcomes data obtained through the ball hitting performance tests, observation sheet used to collect data on the students' activities following the process of learning to hit the ball using a modified bat. Data analysis techniques used in this research is descriptive quantitative analysis based on percentage techniques.

The results of this study can be summarized as follows: Improved learning outcomes that include aspects of affective, cognitive and psychomotor of 40 students only 13 students who achieve KKM or 32.5% in the initial conditions, increased to 52.50% or 21 students who reach the limit completed by the end of the cycle I. Furthermore, increased to 80% or 32 students who reached the completion by the end of the second cycle. Thus, action research in class VI A Mojosongo III Surakarta Elementary School in an effort to improve learning outcomes using a modification of the ball hitting the bat has been successful in improving learning outcomes in students hit the ball.

Conclusions This study is the use of Modifications Improve Learning Outcomes Bat Hitting Ball Game Ball In fuels By Grade VI Elementary School A Mojosongo III Surakarta academic year 2012/2013.

Keywords: hit the ball, bat, quantitative analysis

ABSTRAK

Ibnu Dwi Nurhadi. “UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR MEMUKUL BOLA MENGGUNAKAN MODIFIKASI ALAT PEMUKUL DALAM PERMAINAN BOLA BAKAR PADA SISWA KELAS VI A SD NEGERI MOJOSONGO III TAHUN PELAJARAN 2012/2013”

Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta. Oktober 2012.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar memukul bola menggunakan modifikasi alat pemukul dalam permainan bola bakar pada siswa kelas VI A SD Negeri Mojosongo III Surakarta tahun ajaran 2012/2013.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tiap siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas VI A SD Negeri Mojosongo III Surakarta tahun ajaran 2012/2013 berjumlah 40 siswa yang terdiri dari 21 siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan. Sumber data berasal dari guru dan siswa, data hasil belajar memukul bola diperoleh melalui tes unjuk kerja, lembar observasi digunakan untuk mengumpulkan data kegiatan siswa di dalam mengikuti proses pembelajaran memukul bola menggunakan modifikasi alat pemukul. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah secara deskriptif yang didasarkan pada analisis kuantitatif dengan teknik prosentase.

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut: Peningkatan hasil belajar yang meliputi aspek afektif, kognitif dan psikomotor dari 40 siswa hanya 13 siswa yang mencapai KKM atau 32,5 % pada kondisi awal, mengalami peningkatan menjadi 52,50 % atau 21 siswa yang mencapai batas tuntas pada akhir siklus I. Selanjutnya meningkat menjadi 80 % atau 32 siswa yang mencapai batas tuntas pada akhir siklus II. Dengan demikian, penelitian tindakan kelas pada siswa kelas VI A SD Negeri Mojosongo III Surakarta dalam upaya meningkatkan hasil belajar memukul bola menggunakan modifikasi alat pemukul ini telah berhasil meningkatkan hasil belajar memukul bola pada siswa.

Simpulan penelitian ini adalah Penggunaan Modifikasi Alat Pemukul Meningkatkan Hasil Belajar Memukul Bola Dalam Permainan Bola bakar Pada Siswa Kelas VI A SD Negeri Mojosongo III Surakarta tahun ajaran 2012/2013.

Kata kunci : memukul bola, alat pemukul, hasil belajar analisis kuantitatif

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani di Indonesia mempunyai sebuah problematika yang dewasa ini masih terjadi, yaitu belum efektifnya pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah-sekolah, seperti dikemukakan di dalam berbagai forum oleh beberapa pengamat. Faktor diantaranya ialah kualitas guru pendidikan jasmani yang kurang dan sarana prasarana pendukung pembelajaran pendidikan jasmani. Kebanyakan guru pendidikan jasmani kualitasnya kurang memadai dan kurang profesional karena hanya menekankan pada hasil akhir tanpa memperhatikan proses pembelajaran.. Hal ini berdampak buruk bagi siswa karena kurangnya pengetahuan yang diperoleh dan berpengaruh pada tidak tercapainya tujuan pendidikan jasmani. Salah satu keterbatasan guru pendidikan jasmani lainnya dalam mengajar adalah dalam hal menciptakan situasi

lingkungan yang memungkinkan siswa berinteraksi sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri siswa. Akibatnya guru belum berhasil melaksanakan tanggung jawab untuk mendidik siswa secara sistematis melalui gerakan Penjas yang mengembangkan kemampuan ketrampilan anak secara menyeluruh baik fisik, mental maupun intelektual (Kantor Menpora, 1983).Guru pendidikan jasmani kurang kreatif dalam membuat dan mengembangkan materi kemudian hal ini membuat pembelajaran kurang menarik dan menyenangkan sehingga membosankan sehingga belum berhasil melaksanakan tanggung jawab untuk mengajar dan mendidik siswa secara sistematis dan terarah. Agar standar kompetensi pembelajaran pendidikan jasmani dapat terlaksana sesuai dengan pedoman, maksud dan juga tujuan sebagaimana yang ada dalam kurikulum, maka guru pendidikan jasmani harus mampu membuat pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Untuk itu perlu adanya pendekatan, variasi maupun modifikasi yang berbeda dalam

pembelajaran pendidikan jasmani. Guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan bentuk pembelajaran dan memiliki ketrampilan untuk memodifikasi bentuk pembelajaran pendidikan jasmani agar sesuai dengan perkembangan siswa.

Permainan bola bakar mengandung nilai positif untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak didik, diantaranya memupuk sikap disiplin, jujur, kerjasama dan tanggung jawab. Permainan ini sesuai untuk siswa sekolah dasar karena terdapat berbagai nilai-nilai untuk siswa dan mengandung unsur kegembiraan karena bentuk dan cara bermainnya yang sederhana dan mudah dilakukan.

Namun permainan bola bakar merupakan permainan yang kurang diminati dan digemari siswa kelas VI A SD Negeri III Mojosoongo Surakarta. Banyak hal yang menjadi penyebab diantaranya dikarenakan para siswa tidak bisa melakukan gerakan memukul bola dalam permainan bola Bakar. Banyak siswa perempuan yang tidak bersedia untuk

melakukan gerakan memukul bola dikarenakan takut jika nanti tidak bisa memukul bola sehingga tidak berani untuk melakukannya. Kemudian banyak juga siswa yang tidak bisa melakukan gerakan memukul bola. Hal ini menyebabkan hasil belajar memukul bola dalam permainan bola bakar siswa kelas VI A SD Negeri III Mojosoongo Surakarta belum memuaskan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka permasalahan yang menjadi pokok penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut “Bagaimanakah penggunaan modifikasi alat pemukul dapat meningkatkan hasil belajar memukul bola dalam permainan bola bakar pada siswa kelas VI A SD Negeri Mojosoongo III Tahun Pelajaran 2012/2013 ?”.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah disampaikan diatas, tujuan penelitian ini adalah :

“Untuk meningkatkan hasil belajar memukul bola dalam

permainan bola bakar melalui penggunaan modifikasi alat pemukul pada siswa kelas VI A SD Negeri Mojosongo III Tahun Pelajaran 2012/2013”.

D. Manfaat Penelitian

Setelah penelitian ini selesai, diharapkan agar mempunyai manfaat sebagai berikut :

1. Bagi Guru Pendidikan Jasmani SD Negeri Mojosongo III Surakarta

- a. Untuk meningkatkan kreatifitas guru disekolah dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran yang dimodifikasi, dalam rangka perencanaan pembelajaran PAIKEM.
- b. Untuk Meningkatkan kinerja guru dalam menjalankan tugasnya secara profesional, terutama dalam pengembangan media bantu pembelajaran.
- c. Menambah pengalaman dalam penggunaan media belajar yang dimodifikasi.

2. Bagi Siswa SD N Mojosongo III Surakarta

- a. Menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan meningkatkan peran aktif siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, serta meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran memukul bola dalam permainan bola bakar.
- b. Dapat meningkatkan minat terhadap permainan bola bakar, serta mendukung pencapaian prestasi permainan bola.

3. Bagi Lembaga Pendidikan (instansi)

Adanya peningkatan kualitas pembelajaran dan pengajaran yang berakibat terhadap peningkatan kualitas siswa dan guru, sehingga pada akhirnya akan mampu meningkatkan kualitas sekolah secara keseluruhan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Bola Bakar

a. Pengertian Bola Bakar

Permainan bola bakar pada jaman dahulu dikenal masyarakat mulai pada tahun 1950 dan dikenal dengan nama Slagbal, yang berasal dari Negara Belanda. Slagbal artinya bola pukul. Dahulu permainan bola bakar sangat digemari dan sering dimainkan di setiap sekolah, namun seiring dengan perkembangan jaman, permainan bola bakar menjadi terpinggirkan. Dengan berbagai macam peralatan, teknik dan cara bermain yang menyenangkan, sehingga permainan bola bakar mengandung nilai positif untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak didik, diantaranya memupuk sikap disiplin, jujur, kerjasama dan tanggung jawab. Permainan ini sesuai untuk siswa sekolah dasar karena terdapat berbagai nilai-nilai untuk siswa dan mengandung unsur kegembiraan karena bentuk dan cara bermainnya

yang sederhana dan mudah dilakukan.

b. Sarana dan Prasarana Permainan Bola Bakar

Dalam permainan bola bakar diperlukan sarana dan prasarana yang menunjang berlangsungnya permainan bola bakar tersebut, sarana dan prasarana tersebut adalah antara lain lapangan, garis salah, tiang hinggap, alat pemukul, bola, papan pembakar, ruang pemukul dan ruang bebas.

c. Keterampilan Dasar Permainan Bola Bakar

Keterampilan dasar permainan bola bakar merupakan hal yang dasar yang harus dikuasai pemain/siswa sebelum melaksanakan permainan bola bakar. Keterampilan dasar yang harus dikuasai untuk bermain bola bakar yaitu teknik memukul bola meliputi memukul bola melambung, mendatar dan merendah, kemudian teknik lari, teknik melempar dan menangkap juga teknik melambungkan bola.

d. Peraturan Permainan Bola Bakar

Bola bakar dimainkan diatas lapangan rumput atau tanah yang rata berbentuk segi enam yang sama panjang yaitu 12 meter. Permainan ini dilakukan selama 2x 20 menit dengan waktu istirahat 10 menit. Setiap regu terdiri dari 12 pemain ditambah pemain cadangan paling banyak 3 orang. Setiap pemain menggunakan nomor urutan memukul atau menggunakan nomor dada/punggung dari nomor 1 sampai 15. Bagi regu yang sedang bertugas menjaga di lapangan disebut regu penjaga/lapangan. Sedangkan regu yang sedang mendapatkan kesempatan memukul disebut regu pemukul. Ketika pertandingan dimulai, pemain dari regu pemukul bernomor punggung 1 memukul bola yang dilambungkan oleh nomor 2, dan nomor 3 menjadi penjaga belakang. Dan begitu seterusnya secara urut bergantian satu per satu. Regu pemukul berusaha untuk membuat nilai sebanyak

mungkin dan menjadi regu pemukul selama mungkin. Regu penjaga atau regu lapangan bertugas menangkap bola yang dipukul sebelum jatuh ke tanah untuk mendapatkan satu nilai. Kemudian berusaha mematikan pelari atau pemukul dengan secepat mungkin dengan cara melempar atau memberikan bola pada petugas pembakar dari regu penjaga untuk membakar bola dengan cara menjatuhkan bola pada kotak pembakar agar menghasilkan suara yang keras. Setiap pemain dari regu pemukul berhak memukul sebanyak 3 kali pukulan, namun apabila pukulan pertama atau kedua sudah betul maka pemukul tersebut diharuskan lari ke tiang hinggap 1 dan seterusnya dengan cara menyentuh tiang hinggap. Apabila 3 kali pukulan selalu salah maka pemukul tersebut hanya diperbolehkan lari menuju tiang hinggap pertama dan pemain tersebut dikatakan mati satu dan tidak mendapatkan nilai. Jika hanya tersisa satu pemain pemukul dan tidak ada

pelambung, maka terjadi pergantian bebas yaitu regu pemukul bertugas menjadi regu penjaga/lapangan dan regu penjaga/lapangan menjadi regu pemukul. Untuk penentuan pemenang dihitung regu mana yang mendapatkan nilai/skor paling banyak.

1. Belajar dan Pembelajaran

Belajar dan Pembelajaran merupakan dua unsur yang tidak dapat dipisahkan dalam pendidikan. Kebanyakan orang berkata bahwa keduanya mempunyai arti yang sama, namun pada dasarnya belajar dan pembelajaran mempunyai pengertian yang tidak sama namun keduanya akan bertemu pada tujuan yang sama dalam pendidikan. Sebenarnya belajar dapat saja terjadi tanpa sebuah pembelajaran, namun hasil dari belajar tersebut akan lebih terlihat jelas dalam sebuah pembelajaran.

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah

laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan ketrampilan mahasiswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Sebagaimana dikemukakan oleh Sudjana (2005:3) “Hasil belajar ialah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotor yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya”.

2. Modifikasi Media Pembelajaran

a. Media Pembelajaran

Menurut Soepartono (2000:28) media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.

b. Modifikasi Media Pembelajaran

Modifikasi dalam pendidikan jasmani adalah salah satu usaha guru penjas agar pembelajaran dapat mengembangkan peserta didik, artinya bahwa tugas ajar yang

diberikan harus memperhatikan perubahan kemampuan anak didik, dan dapat mendorong perubahan tersebut. Dalam penelitian ini, peneliti memodifikasi alat pemukul yang digunakan yaitu menggunakan kayu pemukul yang dimodifikasi dalam berbagai variasi ukuran. Ukuran dari alat pemukul yang dimodifikasi tersebut adalah :

- 1) Kayu pemukul pertama, dengan ukuran panjang 50 cm dan lebar 15 cm.
- 2) Kayu pemukul kedua, dengan ukuran panjang 50 cm dan lebar 10 cm.
- 3) Kayu pemukul ketiga, dengan ukuran panjang 50 cm dan lebar 7 cm.

Modifikasi tersebut bertujuan untuk mendekatkan kearah latihan dengan sesungguhnya serta sebagai media mempelajari konsep gerak memukul bola dengan benar. Dengan demikian pembelajaran akan terlihat lebih menarik, mengasyikan dan menambah antusiasme bagi siswa SD dalam mengikuti pembelajaran.

B. Kerangka Berpikir

Penggunaan modifikasi dalam pelaksanaan tindakan tiap siklusnya disesuaikan dengan materi yang sedang dipelajari dalam proses pembelajaran. Secara garis besar modifikasi yang digunakan antara lain berupa media atau alat bantu yaitu kayu atau papan pemukul dan bola tenis untuk pembelajaran memukul bola dan juga penggunaan bola yang digantung diatas menggunakan tali dalam permainan bola bakar. Secara rinci jenis-jenis media tersebut akan dijabarkan dalam RPP pada setiap pertemuan. Jika dalam siklus satu siswa berhasil mencapai hasil maksimal dalam unjuk kerja menggunakan modifikasi pemukul yang paling lebar maka dalam siklus dua atau unjuk kerja berikutnya diperkenankan memakai modifikasi pemukul yang lebih kecil dari pemukul sebelumnya.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini direncanakan akan dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Mojosongo III Kec. Jebres Kota Surakarta.

2. Waktu Penelitian

Penelitian tindakan Kelas ini dilaksanakan pada bulan mei 2012 sampai selesai.

3. Siklus PTK

Penelitian Tindakan Kelas ini akan dilaksanakan pada dua siklus. Setiap siklus mempunyai kesempatan dua kali pertemuan, untuk melihat peningkatan hasil belajar dalam pembelajaran memukul menggunakan alat pemukul yang dimodifikasi.

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas VI A Sekolah Dasar Negeri Mojosongo III tahun pelajaran 2012/2013, yang berjumlah

40 siswa. Dengan rincian siswa putra sebanyak 21 anak dan siswa putri sebanyak 19 anak.

C. Sumber Data

Sumber data dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah Siswa, untuk mendapatkan data tentang peningkatan hasil belajar memukul bola dan Guru, sebagai kolaborator guna melihat tingkat keberhasilan penggunaan modifikasi alat pemukul.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini terdiri dari : tes dan observasi.

1. Tes. Digunakan untuk mendapatkan nilai awal/prasiklus tentang hasil belajar memukul bola sebelum siswa mendapatkan tindakan melalui pembelajaran modifikasi alat pemukul yaitu meliputi tes psikomotor, kognitif dan afektif.
2. Observasi dipergunakan sebagai teknik pengumpulan data tentang bagaimana aktifitas siswa dan guru selama

berlangsungnya kegiatan belajar mengajar saat pelaksanaan tindakan dilaksanakan melalui pembelajaran dengan modifikasi alat pemukul.

E. Uji Validitas data

Teknik uji validitas data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi data antara peneliti, guru dan kolaborator. Uji validitas data ini digunakan untuk menguji kebenaran data yang diperoleh.

F. Analisis Data

Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan setiap siklus PTK dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan menggunakan teknik prosentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran.

G. Indikator Kerja Penelitian

Indikator pencapaian keberhasilan penelitian ini adalah sebesar 75% siswa mencapai batas tuntas hasil belajar meliputi tes psikomotor, kognitif dan afektif.

H. Prosedur Penelitian

Langkah-langkah PTK secara prosedurnya dilaksanakan secara parttisipatif atau kolaboratif antara (guru dengan tim lainnya) bekerjasama, mulai dari tahap orientasi hingga penyusunan rencana tindakan dalam siklus pertama, diskusi yang bersifat analitik, kemudian dilanjutkan dengan refleksi – evaluatif atas kegiatan yang dilakukan pada siklus pertama, untuk kemudian mempersiapkan rencana modifikasi, koreksi, atau pembetulan, dan penyempurnaan pada siklus berikutnya. Untuk memperoleh hasil penelitian tindakan seperti yang diharapkan. Dalam satu siklus terdiri dari empat langkah, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

BAB IV

HASIL TINDAKAN DAN PEMBAHASAN

Pada kondisi awal diperoleh hasil ketuntasan belajar yang kurang maksimal. Pada kondisi awal hanya 13 siswa (32,5 %) yang mencapai kriteria tuntas, sedangkan sisanya belum tuntas. Pada akhir siklus I menjadi 21 siswa (52,5 %) mencapai kriteria tuntas. Pada akhir siklus II terjadi peningkatan menjadi 32 siswa (80 %) mencapai kriteria tuntas.

Melalui peningkatan yang terjadi sejak kondisi awal hingga diberikan tindakan atau siklus I, dan II dapat disimpulkan bahwa penggunaan modifikasi alat pemukul dapat meningkatkan hasil belajar memukul bola dalam permainan bola bakar pada siswa kelas VI A SD Negeri Mojosongo III Surakarta tahun pelajaran 2012/2013.

Kemudian pembelajaran dengan modifikasi alat pemukul memberikan banyak pencerahan dalam metode pembelajaran dan lebih menantang siswa untuk melakukan latihan memukul bola dengan berani dan percaya diri lalu

menjadikan siswa aktif dan penuh perhatian selama KBM berlangsung dan juga ketrampilan guru dalam mengelola kelas meningkat.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian ini dapat meningkatkan hasil pembelajaran memukul bola. Hal itu dapat dilihat pada hasil akhir siklus II yaitu siswa yang tuntas mencapai 80 % yang artinya 32 siswa dari jumlah keseluruhan 40 siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan modifikasi alat pemukul dapat meningkatkan hasil belajar memukul bola dalam permainan bola bakar pada siswa kelas VI A SD Negeri Mojosongo III Surakarta tahun pelajaran 2012/2013.

B. Implikasi

Penelitian ini memberikan suatu gambaran yang jelas bahwa keberhasilan proses pembelajaran tergantung pada beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut berasal dari

pihak guru maupun siswa serta alat/media pembelajaran yang digunakan.

C. Saran

Sehubungan dengan simpulan yang telah diambil dan implikasi yang ditimbulkan, disarankan hal-hal sebagai berikut :

1. Bagi guru penjas SD, untuk meningkatkan hasil belajar memukul bola dengan menggunakan modifikasi alat pemukul.
2. Bagi kepala sekolah hendaknya memberikan sarana dan prasarana yang lengkap pada mata pelajaran penjas, untuk menunjang kelancaran proses pembelajaran.
3. Bagi siswa, untuk meningkatkan hasil belajar memukul bola siswa harus mengikuti pembelajaran dengan semangat, aktif dan berani.

DAFTAR PUSTAKA

----- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional & Undang-Undang No 14 Tahun 2005 tentang: Guru dan Dosen*. Jakarta: Visi Media.

Alwi, Hasan. 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka

American Federation of Teachers National Council on Measurement in Education National Education Association. (1990). *Standards for Teacher Competence in Educational Assessment of Students*. [Online]. Tersedia: <http://www.unl.edu/buros/bimm/html/article> [30 Agustus 2012].

Barbara, L. Martin and Leslie J. Briggs (1986). *The Affective and Cognitive Domains: Integration for Instruction and Research*. Englewood Cliffs N.J.: Educational Technology Publication Inc.

Dimyati ,Moeljono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : PT Asdi Mahastya

Djauzak Ahmad. 1996. *Metodik Pengajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan Di Sekolah Dasar*. Jakarta : Depdikbud

Hamdani. 2011. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia

H.J Gino, Suwarni, Suripto, Maryanto, Sutijan. 1998. *Belajar*

- dan Pembelajaran II*. Surakarta: UNS Press
- Kristyanto Agus. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas Dalam Pendidikan Jasmani & Kepelatihan Olahraga*. Surakarta: UNS Press.
- Masnaini. 2003. *Meningkatkan Hasil Belajar Matematika melalui Pemberian Kuis Dengan Mencongkak di Awal Setiap Pertemuan Pada Siswa Kelas V SDN 353 Patalabunga*. Skripsi. Makassar: Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Makassar
- Muhajir. 2007. *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Yudistira
- Musfigon. 2012. *Pengembangan Media Dan Sumber Pembelajaran*. ISBN: 978-602-8963-62-6
- Nasution Noehi. 1997. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Purwadarminta, W.J.S. 1995. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Soepartono. 2000. *Media Pembelajaran*. Jakarta :Depdiknas.
- Subarjah Herman. 2007. *Permainan Bola Kecil Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tamat. T & Mirman, M. 1999. *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Tidak dikenal. Kamus Besar Bahasa Indonesia
- Thobroni Muhammad & Mustofa Arif. 2011. *Belajar dan Pembelajaran Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*. Jogjakarta: AR-Ruzz Media.
- <http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/01/12/media-pembelajaran/blog.tp.ac.id/wp-content/uploads/8740/download-media-1.doc>